

ENGLISH

VERY SIMPLE PICK UP AND PLAY TENNIS GAME ON PSP™!!

Suitable for any age! Shot, lob, smash and volley with only 2 buttons and control the direction with the analog stick.

UP TO 4 WIRELESS PLAYERS!

Compete in Doubles and Singles matches against your friends! Having a disc and a PSP™ each will allow up to 4 players to compete in either singles matches for 2 players or Doubles match for 4 players! If you've only got 1 disc, download the game from a friend for a Singles match!

DETAILED SETTINGS!

20 unique characters for you to choose from, all with different styles of play! Select different Courts, including Clay, Lawn, Hard and Carpet.

PRACTICE USING MINI-GAMES!

Play against the computer to practice your serve and smashes. Learn the basic skills by completing a variety of mini-games. Mini-games are downloadable using wireless to another PSP™!

HIDDEN CHARACTERS!

Complete 10 different requirements to unlock hidden characters!

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

GETTING STARTED

WLAN SWITCH

This switch must be turned on to connect to a Multiplayer game.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

Save

Saving will be done automatically. Prior to starting the game, insert a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ with at least 928KB of free space into the Memory Stick Duo™ slot in order to save user data.

MENU CONTROLS



X button

○ button

Select option

Confirm selection

Cancel / Return to previous menu or screen

IN-GAME CONTROLS (Match Controls)



Analog Pad

X button

○ button

△ button

□ button

L button

R button

START button

Move character, move Target Cursor

Move character, move Target Cursor

Hit the ball

Hit the ball

Not used

Not used

Change camera angle

Play to the crowd

Pause the game

STARTING THE GAME

Your goal in Super Pocket Tennis! is to participate in matches in order to win all 4 tournaments. You can also play exhibition matches that you can set up in a variety of ways and kill a bit of time with a handful of mini-games. Exhibition matches, as well as singles and doubles matches, can be played as mixed matches. You can also set a match to be played only by CPU players and simply observe a game. By using the built-in wireless capability of the PSP™ (PlayStation®Portable), you can simultaneously play between 2 or 4 players and by using the PSP™'s game sharing function, you can have a friend experience wireless play and the mini-games.

Autoloading

If a Memory Stick Duo™ or Memory Stick Pro Duo™ containing saved data for this game is inserted into the PSP™ before starting the game, the previously saved data will be automatically loaded.

MAIN MENU

Pressing the START button in the Title Screen will take you to the Main Menu. You can select one of the following items in the Main Menu.

- | | |
|-------------------|---|
| Solo Entry | Single player mode. You can take part in a tournament or play an exhibition match. |
| Network | Multiplayer mode using the Wireless (WLAN) feature. Using the PSP™'s Wireless (WLAN) feature, you can play from 2 to 4 players. |
| Mini-Games | You can select and play one of 5 mini-games. |
| Data | You can confirm your status and the portion of the game you've cleared. |
| Options | You can change various game settings. Select this item to change the number of matches or the audio volume. |
| Save/Load | You can save or load game data. You can also switch the game's Autosave function ON/OFF. |

SOLO ENTRY

If you select SOLO ENTRY in the Main Menu, you will be given the following options. These are only for single-player mode. You can choose to play in a tournament or an exhibition match.

- | | |
|---------------------------|--|
| From the Beginning | Start Tournament Mode from the beginning. |
| Continue | Continue a tournament you've temporarily left. |
| Exhibition | Play an exhibition match. |

MATCH SETTINGS

You can select Singles or Doubles matches, the number of players, player positioning and AI strength in this screen.

- If you set match settings to "Singles" and CPU strength to "Strong" for a tournament, you will be playing a mixed singles tournament.

Number of Players

You can set this to Singles or Doubles. In an exhibition match, you can have both male and female characters playing in the same match.

Player Positioning

You can set the position of your players on the court. Use the left and right buttons to change their positions.

- The team shown to the left of "VS" will serve first.
- In Doubles, the character shown on the left within a team will serve first.

AI Strength

You can select between Weak, Normal and Strong.

CHARACTER SELECTION

You can select the characters for the human and CPU players in this screen.

1. The character you're about to play with
2. The character you've selected
3. Switching between male and female players - Use the L and R buttons.
4. Character Status
 - Power:** Strength of shot
 - Speed:** Running speed
 - Technique:** Accuracy of shot
5. Character Traits Use the up button to change the colours of the character's outfit. Use the down button to change the character's method of playing to the crowd.

TOURNAMENT SELECTION

Select the tournament you want to play in. The ball will bounce differently and at different speeds depending on the court.

COURT SELECTION

Select the court you want to play on. The ball will bounce differently and at different speeds depending on the court.

MATCH SCREEN

Screen Configuration

The screen where you play the game.

Status

Displays the character name, score and service.

Target Cursor

Displays where you'll hit the ball.

Smash Mark

If you quickly get to this position and hit the ball, you'll be able to smash it.

Game Controls

Basic commands are controlled with the directional buttons and  button or  button.

Note: that  and  buttons are used differently for different actions, such as holding down a button or holding down a button then releasing it.

MATCH CONTROLS

 button	Change camera angle
 button	Play to the crowd
	Move character, move Target Cursor
Analog Stick	Move character, move Target Cursor
 button	Hit the ball
 button	Hit the ball
 button	Not used
 button	Not used
SELECT	button Not used
START	button Pause the game

SERVING

Hold down, then release  button

Strong serve: Make a powerful serve.

Hold down, then release  button

Weak serve: Make an accurate serve.

Tips

- The longer you hold down the button, the stronger the serve will be.
- You won't serve until you let go of the button.
- Watch out: serves that are too strong tend to hit the net.
- After tossing the ball in the air for a serve, position the Target Cursor before the ball comes down.

RECEIVING

 button

Hold down  button

 button

Hold down  button

 button or  button

 button or  button

 button or  button

+ left or right buttons

 button or  button

Strong shot: A regular shot

Power shot: A fast shot, but one that's more likely to hit the net

Weak shot: A slow shot, but one that lets you quickly get back into receiving position

Lob: A high, arching shot

Smash: Hitting a ball near the Smash Mark

Volley: Hitting the ball before it bounces

Leaping: When running to the ball won't get you there on time

Missed shot: If you swing too late, you'll miss the ball

Other

 button

 button

START button

Change angle: Switch between regular angle and player-court angle

Appeal: Play to the crowd or provoke your opponents

Pause: Temporarily stops the game

TIPS

- Move to the spot where the ball will land as quickly as possible.
- If you press a shot button in a position from which you can hit the ball, you'll automatically return it.
- The better your timing in hitting the ball, the more powerful your return shot will be.
- Position your Target Cursor in the time between pushing a shot button and hitting the ball.
- Press a shot button as soon as you're near the Smash Mark.

NETWORK PLAY

If you select the "Network" option in the Main Menu, the following items will be displayed. Using the PSP™'s in-built Wireless (WLAN) function, you'll be able to simultaneously play amongst 2 or 4 players. Make sure you follow the guidelines in "Preparing a Network" before you begin wireless play.

Create a Room	Select settings for various multiplayer matches.
Select a Room	Select a room where you can take part in a multiplayer match.
Sharing	Allow a friend to download game data onto his/her PSP™ to experience the game.

Preparing a Network

Super Pocket Tennis! uses software developed by NetBSD Foundation Inc. and its collaborators in its wireless capability. Visit <http://www.scei.co.jp/psplicense/pspNet.txt> for details.

1. Setting Up the Network In the PSP™ Home Menu, select Settings and then Network Settings, and set Adhoc mode to "Automatic" for all players.
 2. Wireless (WLAN) Switch Turn on the PSP™'s wireless LAN switch.
 3. Play Distance All players participating in a network match should be within 10 metres of each other.
- If there are any obstructions between the players, it is recommended that they play as close to each other as possible.

IF THE CONNECTION CUTS OFF...

If the connection gets cut off during wireless play, the match will be forcefully terminated.

If this happens, re-establish connection while paying attention to the following factors:

- Whether any of the participating players went beyond the connection range.
- Whether any of the participating players switched off the Wireless (WLAN) switch on his/her PSP™.
- Whether there was any interference from electrical appliances emitting waves at the same bandwidth.

CREATING A ROOM

Select the rules for the multiplayer match.

By pressing  button, you'll create a room for a multiplayer match and be taken to the Entry Screen.

Selecting a Room

Select the room of the player who you'd like to play a multiplayer match with. By pressing  button, the game will search for this player's room and take you to the Entry Screen.

Sharing

You can let a friend experience wireless play or the minigames. Selecting one of the choices with  button while a second player's PSP™ is searching for someone to download data from will allow you to send game data to that player with your PSP™'s in-built game sharing capability.

Multiplayer Gaming

In Sharing Mode, you can only participate in a 2-player match with the characters Checkinow and Povapova. You can only play on a Grass Court, and matches only last for one set.

Mini-Games You can play any of the mini-games.

Sharing from Another Player

If you want to download data from another player with the game sharing capability, select "Game" in the PSP™ Home Menu, then select "Game Sharing" to search for another player to download the data from.

- You may be unable to receive data if too much time lapses after searching for a player to download from.

Entry

Select a character for a multiplayer match.

- You cannot change the colour of your outfit or your methods of playing to the crowd in wireless mode.

MINI-GAMES

After selecting "Mini-Games" in the Main Menu and choosing a character, the following items will be displayed. These games are a great way to practice the controls, kill a little time, or play something other than tournaments and exhibitions for a change.



BULLSEYE-SERVE!

Targets will appear one after the other in the other court. Serving the ball onto these targets will destroy them. You'll move on to the next level after 10 targets have appeared. The game ends when you fail to hit 3 targets on a given level.



WHACK-A-N-Alien!

Aliens will appear one after the other from the other court. Hit the balls that shoot out of the ball machines at the aliens to kill them. You'll move on to the next level after 10 balls have been shot out. The game ends when there are 50 aliens on the court.



WALL-SMASHER

The walls gradually move down the court towards you. Smash the balls at the walls to push them back. You'll move on to the next level after 10 balls have been shot out. The game ends when any of the walls move beyond the net line.



HIT-AND-RUN!

The balls will come at you faster and faster over time and you have to keep hitting back. You'll move on to the next level after 10 balls have been shot out. The game ends when you fail to hit back 3 balls in the same level.



ROBOT-RETURNS!

Robots will be sent across the court in a variety of poses. Hit the balls that shoot out of the ball machines, making sure they never hit the robots. You'll move on to the next level after 10 balls have been shot out. The game ends when you hit the robots 3 times in the same level.

DATA

Selecting "Data" in the Main Menu will display the following items.

Status Check various data for the overall game or for each court.

Mini-Game Scores Check the high scores for each mini-game.

Achieved Items Check whether you've achieved any of the set conditions.

Status

You can check out a player's play records and character usage rates.

- These are calculated only from the player's solo entry tournaments and exhibition matches.

Play Records

You can see records for the whole game or for each court.

Play Time - Total amount of time spent in matches

Matches - Total number of matches played

Win Rate - Overall win rate

Successful First Serves Rate - Rate for successful first serves

Service Game Win Rate - Rate of service games won

Break Rate - Rate of opponent service games won

Service Aces - Number of service aces made

Return Aces - Number of return aces made

DATA

Character Usage (%)

Characters are ranked here based on how often they've been used by the player in matches.

Mini-Game Scores

You can check the high scores for each of the mini games.

Achieved Items

You can check how many of the 10 set conditions you've managed to achieve. Each item will light up once it has been achieved. You can set these items to being "achieved" by moving the cursor over a lit item and pressing  button. Achieving all 10 items will cause something to happen... or will it?

Play Super Pocket Tennis! - Achieved by starting up "Super Pocket Tennis!"

Service ace achieved! - Achieved by making a service ace in a tournament or exhibition match.

Return ace achieved! - Achieved by making a return ace in a tournament or exhibition match.

Smash achieved! - Achieved by making a smash in a tournament or exhibition match.

Network Tournament! - Achieved by playing a wireless multiplayer match.

London Open won! - Achieved by winning the London Open.

Melbourne Open won! - Achieved by winning the Melbourne Open.

New York Open won! - Achieved by winning the New York Open.

Paris Open won! - Achieved by winning the Paris Open.

Grand Slam achieved! - Achieved by winning all four tournaments.

OPTIONS

Selecting "Options" in the Main Menu will display the following items. You can adjust the settings for the rules and audio.

- | | |
|---------------|--|
| Rules | You can set the number of sets per match. |
| 1 Set | A 1-set match where the first player to win 1 set wins the match |
| 3 Sets | A 3-set match where the first player to win 2 sets wins the match |
| 5 Sets | A 5-set match where the first player to win 3 sets wins the match. |
| Audio | You can set the volume for the background music (BGM), sound effects (SE) and speech. Set the volume bar to the left to lower the volume, and to the right to increase the volume. |

Save/Load

Selecting "Save/Load" in the Main Menu will display the following options. You can save your match records in your game data by keeping a Memory Stick Duo™ or Memory Stick Pro Duo™ inserted in your PSP™. You need at least 928KB of free space to save. When using a Memory Stick Duo™ or Memory Stick Pro Duo™, insert the stick into your PSP™ before starting the game, and do not remove it at any time during game play.

- | | |
|-------------------------|---|
| Save | Save game data onto a Memory Stick Duo™ or Memory Stick Pro Duo™. Be careful, as this will overwrite any previously saved data. |
| Load | Load game data from a Memory Stick Duo™ or Memory Stick Pro Duo™. Be careful, as any unsaved data will be destroyed. |
| Erase Saved Data | Select and erase game data saved on a Memory Stick Duo™ or Memory Stick Pro Duo™. Be careful, as you will not be able to recover any erased data. |
| Autosave | Select whether data should be automatically saved regardless of if it's manually saved or not. |

CHARACTER INTRODUCTION

These are the characters you can choose from in Super Pocket Tennis!

Male Characters



Name: Checkinow
Nationality: Switzerland
Height: 1.85m
Weight: 80kg



Name: Audio
Nationality: Argentina
Height: 1.75m
Weight: 70kg



Name: Kewbltt
Nationality: Australia
Height: 1.80m
Weight: 68kg



Name: Nagassi
Nationality: USA
Height: 1.80m
Weight: 78kg



Name: Mafin
Nationality: Russia
Height: 1.93m
Weight: 88kg



Name: Ferrerer
Nationality: Spain
Height: 1.77m
Weight: 72kg



Name: Mobbick
Nationality: USA
Height: 1.87m
Weight: 86kg



Name: Shu
Nationality: Japan
Height: 1.88m
Weight: 85kg



Name: Norian
Nationality: Argentina
Height: 1.75m
Weight: 65kg



Name: Nikodango
Nationality: Russia
Height: 1.80m
Weight: 69kg

CHARACTER INTRODUCTION

Female Characters



Name: Heliport
Nationality: USA
Height: 1.89m
Weight: 79kg



Name: Queen
Nationality: USA
Height: 1.85m
Weight: 72kg



Name: Povapova
Nationality: Russia
Height: 1.83m
Weight: 59kg



Name: Rihofutaba
Nationality: Russia
Height: 1.74m
Weight: 60kg



Name: Momosre
Nationality: France
Height: 1.75m
Weight: 69kg



Name: Hanchan
Nationality: Slovakia
Height: 1.81m
Weight: 56kg



Name: Serlka
Nationality: USA
Height: 1.75m
Weight: 59kg



Name: Sugihara
Nationality: Japan
Height: 1.61m
Weight: 56kg



Name: Tororova
Nationality: Russia
Height: 1.78m
Weight: 65kg



Name: Anneders
Nationality: Belgium
Height: 1.67m
Weight: 57kg

FRENCH

UN JEU DE TENNIS SIMPLE ET INTUITIF SUR PSP™ !!

Convient à tous ! Coup droit, lob, smash et volée sur seulement 2 touches ; contrôlez la direction avec le pad analogique.

PARAMÈTRES DÉTAILLÉS !

Une liste de 20 personnages uniques, offrant chacun un style de jeu différent ! Choisissez les Courts : terre battue, gazon, dur et synthétique.

ENTRAÎNEZ-VOUS GRÂCE AUX MINI-JEUX !

Jouez contre l'ordinateur pour vous exercer au service et au smash. Apprenez les coups de base en complétant une série de mini-jeux. Les mini-jeux sont téléchargeables en se connectant à une autre PSP™, grâce au Wireless !

PERSONNAGES CACHÉS !

Remplissez 10 conditions pour débloquent des personnages cachés !

JUSQU'À 4 JOUEURS GRÂCE À LA CONNEXION SANS FIL !

Jouez des Doubles ou des Simples contre vos amis ! Avec un disque et une PSP™ chacun, vous pourrez faire des parties à 4, dans des Simples ou des Doubles ! Si vous n'avez qu'un seul disque, téléchargez le jeu à partir de sa PSP™ pour un match à deux !

MEMORY STICK DUO™

La sauvegarde est automatique. Avant de commencer à jouer, insérez un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™ avec au moins 928 Ko d'espace libre dans la fente pour Memory Stick Duo™ pour sauvegarder les données d'utilisateur.

POUR COMMENCER

Interrupteur WLAN

Vous devez enclencher cet interrupteur pour pouvoir vous connecter à une partie multijoueur.

Fonctions Sans Fil (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



Mode AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



Partage De Jeu

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game Inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



Mode Infrastructure

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Sauvegarder

La sauvegarde est automatique. Avant de commencer à jouer, insérez un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™ avec au moins 512 Ko d'espace libre dans la fente pour Memory Stick Duo™ pour sauvegarder les données d'utilisateur.

COMMANDES DES MENUS



X touche

○ touche

Sélectionner une option

Confirmer la sélection

Annuler/ Retourner au menu ou à l'écran précédent

COMMANDES



Pad analogique

X touche

○ touche

△ touche

□ touche

L touche

R touche

touche START

Déplacer le personnage, déplacer la Cible

Déplacer le personnage, déplacer la Cible

Frapper la balle

Frapper la balle

Pas utilisée

Pas utilisée

Changer l'angle de la caméra

Jouer pour le public

Mettre en pause

POUR COMMENCER

Votre but dans Super Pocket Tennis! est de disputer des matchs pour remporter les 4 tournois. Vous pouvez également participer à des matchs de gala, que vous configurez librement, et tuer le temps avec une sélection de mini-jeux. Les rencontres de gala, tout comme les simples et les doubles, peuvent être mixtes. Vous avez aussi la possibilité de rester spectateur et de regarder s'affronter des joueurs gérés par la console. Grâce à l'option Wireless intégrée de la PSP™ (PlayStation®Portable), vous pouvez jouer simultanément à 2, 3 ou 4. De plus, la fonction de partage de la PSP™ permet à l'un de vos amis de s'essayer au Wireless et aux mini-jeux.

Autochargement

Si un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick Pro Duo™ contenant des données sauvegardées est inséré dans la PSP™ avant que la partie ne soit lancée, les données seront automatiquement chargées.

MENU PRINCIPAL

En appuyant sur la touche START (mise en marche) sur l'Écran titre, vous ferez apparaître le Menu principal. La liste suivante s'affichera alors.

- En solo** Mode un joueur. Vous pouvez participer à un tournoi ou jouer un match de gala.
- Réseau** Mode multijoueur utilisant la fonctionnalité sans fil WLAN. Grâce à l'option sans fil WLAN de la PSP™, vous pouvez jouer à 2,3 ou 4.
- Mini-jeux** Vous avez un choix de 5 mini-jeux
- Données** Confirmez votre statut et la section du jeu que vous avez complétée.
- Options** Paramétrez votre partie. Sélectionnez cette option pour modifier le nombre de rencontres ou le volume audio.
- Sauvegarde/Chargement** Sauvegardez et chargez des données de jeu. Vous pouvez également activer/désactiver la fonction de sauvegarde automatique.

EN SOLO

En sélectionnant EN SOLO dans le Menu principal, vous accéderez aux choix suivants. Pour le mode Un joueur uniquement. Vous pouvez participer à un tournoi ou jouer un match de gala.

- Du début** Commencez le Mode tournoi du début.
- Continuer** Continuez un tournoi que vous avez momentanément quitté.
- Gala** Jouez un match de gala.

PARAMÈTRES DU MATCH

Choisissez de jouer des Singles (Simples) ou des Doubles (Doubles), sélectionnez le nombre de joueurs, leur position et la force de l'IA.

- Si vous optez pour "Singles" et une IA "Strong" (Forte), vous participerez à un tournoi de simples mixtes.

Nombre de joueurs

Choisissez Singles ou Doubles. Dans un match de gala, les hommes et les femmes jouent ensemble.

Position du joueur

Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour modifier leur position.

- L'équipe située à gauche de "VS" servira en premier.
- En Doubles, le personnage situé sur la gauche, au sein de l'équipe, sera le premier à servir.

Force de l'IA

Vous avez le choix entre Faible, Normale et Forte.

SÉLECTION DU PERSONNAGE

Ici, vous pouvez sélectionner vos joueurs et ceux de l'IA.

1. Le personnage avec lequel vous allez jouer
2. Le personnage que vous avez choisi
3. Pour passer d'un homme à une femme – Utilisez les touches L et R.
4. **Statut du personnage**
 - Force: Puissance du coup
 - Vitesse: Vitesse de la course
 - Technique: Précision du coup

5. Traits du personnage

Utilisez la touche directionnelle C pour changer la couleur de votre tenue. Utilisez la touche directionnelle V pour modifier l'attitude du joueur vis-à-vis du public.

SÉLECTION DU TOURNOI

Sélectionnez votre tournoi. La balle rebondira différemment et sera plus ou moins rapide selon le court.

SÉLECTION DU COURT

Sélectionnez votre court. La balle rebondira différemment et sera plus ou moins rapide selon le court.

ÉCRAN DE MATCH

Configuration de l'écran

L'écran sur lequel vous jouez.

Statut

Affiche le nom du personnage, le score et le service.

Cible

Affiche l'endroit où vous allez frapper.

Point de smash

Si vous arrivez sur ce point à temps et que vous frappez la balle, vous serez en mesure de smasher.

Commandes

Les commandes de base se font avec les touches directionnelles  ou .

Veuillez remarquer que les touches  ou  sont utilisées différemment suivant l'action – maintenir la touche ou maintenir la touche et la relâcher.

COMMANDES MATCH

 touche	Changer l'angle de la caméra
 touche	Jouer pour le public
	Déplacer le personnage, déplace la Cible
Pad analogique	Déplacer le personnage, déplacer la Cible
 touche	Frapper la balle
 touche	Frapper la balle
 touche	Pas utilisée
 touche	Pas utilisée
touche SELECT	Pas utilisée
touche START	Mettre en pause

SERVICE

Maintenir, puis relâcher la touche 

Service appuyé: faire un service appuyé.

Maintenir, puis relâcher la touche 

Service faible: faire un service précis.

Astuces

- Plus vous maintenez la touche enfoncée, plus le service sera fort.
- Le service ne se fera que lorsque vous relâcherez la touche.
- Attention : les services trop appuyés tendent à finir dans le filet.
- Une fois la balle de service au-dessus de vous, placez la Cible avant qu'elle ne retombe.

RETOUR

Touche 

Maintenir la touche 

Touche 

Maintenir la touche 

touche  ou 

Touche  ou 

Touche  ou  +

touche directionnelle
gauche/droite

Touche  ou 

Autre

touche 

Touche 

Touche START

Coup fort : un coup standard

Coup puissant : un coup rapide, mais susceptible de finir dans le filet.

Coup faible : un coup lent, mais qui vous permet de vous replacer rapidement.

Lob : un coup haut en cloche

Smash : frapper une balle près du Point de smash

Volée : frapper la balle avant le rebond

Sauter : quand vous ne pouvez pas atteindre la balle en courant

Coup raté : si vous frappez trop tard, vous manquerez la balle

Changer d'angle : passez de l'angle standard à la vue sur court

Appel : jouez avec le public ou provoquez vos adversaires

Pause : arrêtez temporairement la partie

ASTUCES

- Allez sur le rebond de la balle aussi vite que possible.
- Vous renverrez automatiquement la balle si vous appuyez sur la touche de frappe dans une position où vous pouvez l'atteindre.
- Un bon timing reste le secret d'un retour puissant.
- Placez votre Cible dans l'intervalle entre le moment où vous appuyez pour frapper et celui où la balle repart.
- Frappez dès que vous approchez du Point de smash.

JEU EN RÉSEAU

Si vous sélectionnez l'option "Network" (Réseau) dans le Menu principal, la liste suivante apparaîtra. Grâce à la fonction sans fil WLAN intégrée de la PSP™, vous pourrez jouer à 2, 3 ou 4 simultanément. Assurez-vous de suivre les instructions de "Préparation du réseau" avant de lancer une partie Wireless.

Créez un salon	Paramétrez plusieurs rencontres multijoueurs.
Sélectionnez un salon	Sélectionnez un salon pour participer à un match multijoueur.
Partage	Partagez vos données de jeu avec la PSP™ d'un ami.

Préparation du réseau

Super Pocket Tennis! utilise un logiciel développé par NetBSD Foundation Inc. et ses collaborateurs pour sa fonction Wireless. Pour plus de détails, visitez <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

1. Paramétrer le réseau Dans menu Accueil de la PSP™, sélectionnez Paramètres, puis Paramètres réseau, et passez le mode Adhoc en "Automatic" (Automatique) pour tous les joueurs.
 2. Interrupteur WLAN Appuyez sur l'interrupteur WLAN de la PSP™.
 3. Distance de jeu Les joueurs participant au réseau doivent se trouver à moins de 10 mètres les uns des autres.
- Si des obstacles séparent les joueurs, il est conseillé de se placer aussi près les uns des autres que possible.

CONNEXION EST INTERROMPUE...

Si la connexion est coupée au cours d'une partie Wireless, le match sera interrompu de force. Si un tel événement venait à se produire, rétablissez la connexion en vous demandant si :

- l'un des joueurs est sorti de la zone de connexion.
- l'un des joueurs a appuyé sur l'interrupteur WLAN de sa PSP™.
- les interférences électriques d'un appareil de même largeur de bande ont pu causer la déconnexion.

CRÉER UN SALON

Sélectionnez les règles du match multijoueur.

En appuyant sur la touche , vous créez un salon pour une rencontre multijoueur. Vous serez ensuite conduit sur l'Écran de saisie.

Sélectionner un salon

Sélectionnez le salon du joueur que vous aimeriez rencontrer en mode multijoueur. En appuyant sur la touche , le jeu cherchera le salon de ce joueur et vous conduira à l'Écran de saisie.

Partage

Vous pouvez permettre à un ami de s'essayer au jeu Wireless ou de se mesurer aux mini-jeux. En sélectionnant l'une des options de la liste avec la touche  pendant que la PSP™ d'un second joueur cherche une personne de laquelle télécharger des données, vous lui envoyez des données grâce à la fonction intégrée de partage de votre PSP™.

Mode multijoueur

En mode Partage, vous ne pouvez participer qu'à un match à deux, avec les personnages Checkinow et Povapova. Vous ne pouvez jouer que sur l'herbe, et les matchs ne durent qu'un set.

Mini-jeux

Choisissez l'un des 5 mini-jeux.

Télécharger d'un autre joueur

Si vous souhaitez télécharger les données d'un autre joueur avec l'option de partage, sélectionnez "Game" (Jeu) dans le menu Accueil de la PSP™, puis sélectionnez "Game Sharing" (Partage de jeu) pour rechercher une personne chez qui télécharger.

Saisie

Sélectionnez un personnage pour une rencontre multijoueur.

- Il est impossible de changer la couleur de votre tenue ou votre attitude vis-à-vis de la foule en mode Wireless.

MINI-JEUX

Après avoir sélectionné "Mini-Games" dans le Menu principal et choisi un personnage, la liste suivante s'affichera. Ces jeux sont la façon idéale de vous familiariser avec les commandes, de tuer le temps ou de jouer à autre chose qu'aux tournois ou aux matchs de gala.



DANS LE MILLE !

Les cibles apparaîtront les unes après les autres sur le court adverse. Vous les détruirez en servant dessus. Vous passerez au niveau supérieur à chaque série de 10 cibles. La partie est perdue si vous manquez 3 cibles dans un niveau.



CLIQUEZ E.T. !

Des extraterrestres apparaîtront les uns après les autres sur le court adverse. Renvoyez les balles que vous envoient les machines sur les extraterrestres pour les tuer. Vous passerez au niveau supérieur à chaque série de 10 balles. La partie est perdue quand 50 extraterrestres se trouvent sur le court.



UN TROU DANS LE MUR !

Les murs s'approchent progressivement de vous. Faites un smash sur les murs pour les faire reculer. Vous passerez au niveau supérieur à chaque série de 10 balles. La partie est perdue si l'un des murs dépasse le filet.



DÉLIT DE FUITE !

Les balles arriveront de plus en plus vite et vous devrez garder le rythme. Vous passerez au niveau supérieur à chaque série de 10 balles. La partie est perdue si vous manquez 3 balles dans un même niveau.



LE RETOUR DU ROBOT !

Des robots seront envoyés sur le court dans différentes positions. Frappez les balles que vous envoient les machines, en prenant soin de ne jamais toucher les robots. Vous passerez au niveau supérieur à chaque série de 10 balles. La partie est perdue si vous touchez 3 robots dans un même niveau.

DONNÉES

En sélectionnant "Data" (Données) dans le Menu principal, vous ferez apparaître la liste suivante.

Statut	Vérifiez différentes données pour la partie entière ou pour chaque court.
Scores mini-jeux	Consultez les meilleurs scores de chaque mini-jeu.
Points accomplis	Voyez si vous avez rempli l'une des conditions.

Statut

Vous pouvez consulter les records d'un joueur et les statistiques d'utilisation des personnages.

- Ces informations sont calculées sur les participations en solo aux tournois et aux matchs de gala uniquement.

Records

Vous pouvez consulter les records du jeu entier ou de chaque court.

Temps de jeu - Temps total passé sur le court

Matches - Nombre total de matchs disputés

Victoires - Taux de victoires global

Premier service - Statistiques des premiers services

Réussite au service - Statistiques des jeux au service

Break - Statistiques des jeux à la réception

Aces - Nombre d'aces réussis

Aces retournés - Nombre d'aces retournés

Smash - Statistiques des smashes tentés près du Point de smash

DONNÉES

Utilisation du personnage (%)

Les personnages sont classés suivant le nombre d'utilisations en match.

Scores mini-jeux

Vous pouvez consulter les meilleurs scores de chaque mini-jeu. Points accomplis Vous pouvez voir lesquelles des 10 conditions ont été remplies. Chaque étape s'allumera quand elle sera passée. Vous pouvez déclarer ces conditions "remplies" en plaçant le curseur sur un point allumé et en appuyant sur la touche . Vous débloquentez peut-être quelque chose en complétant les dix conditions... ou peut-être pas.

Lancez Super Pocket Tennis ! - En allumant "Super Pocket Tennis!"

Ace réussi ! - En réussissant un ace en tournoi ou en match de gala.

Retour d'ace réussi ! - En réussissant un retour d'ace en tournoi ou en match de gala.

Smash réussi ! - En réussissant un smash en tournoi ou en match de gala.

Tournoi en réseau ! - En jouant un match en multijoueur Wireless.

Open de Londres gagné ! - En gagnant l'Open de Londres.

Open de Melbourne gagné ! - En gagnant l'Open de Melbourne.

Open de New York gagné ! - En gagnant l'Open de New York.

Open de Paris gagné ! - En gagnant l'Open de Paris.

Grand Chelem gagné ! - En gagnant les quatre tournois.

OPTIONS

En sélectionnant "Options" dans le Menu principal, vous ferez apparaître la liste suivante. Vous pouvez paramétrer les règles et l'audio.

Règles Vous pouvez choisir le nombre de sets par match.

1 Set Un match de 1 set, où le premier à remporter un set gagne le match

3 Sets Un match de 3 sets, où le premier à remporter 2 sets gagne le match

5 Sets Un match de 5 sets, où le premier à remporter 3 sets gagne le match

Audio Vous pouvez régler le volume de la musique (BGM), des effets (SE) et des commentaires. Baissez le volume sur la partie gauche de la barre correspondante, et montez-le sur la partie droite.

Sauvegarde/Chargement

En sélectionnant "Save/Load" dans le Menu principal, vous ferez apparaître la liste suivante. Vous pouvez sauvegarder vos records en match dans vos données de jeu en laissant un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™ inséré dans votre PSP™. Vous avez besoin d'au moins 928Ko d'espace libre pour sauvegarder. Pour utiliser un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™, insérez-le dans votre PSP™ avant de commencer à jouer et ne le retirez à aucun moment de la partie.

Sauvegarder Sauvegardez des données de jeu sur un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™. Attention, cette opération effacera les données précédentes.

Charger Chargez des données de jeu d'un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™. Attention, toute donnée non sauvegardée sera perdue.

Effacer les données sauvegardées

Sélectionnez et effacez les données de jeu d'un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™. Attention les données effacées ne pourront être récupérées.

Sauvegarde automatique

Vous avez la possibilité de sauvegarder les données automatiquement ou manuellement.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Voici la liste des personnages que vous pouvez utiliser dans Super Pocket Tennis!

Hommes



Nom : Checkinow
Nationalité : Suisse
Taille : 1.85m
Poids : 80kg



Nom : Audio
Nationalité : Argentine
Taille : 1.75m
Poids : 70kg



Nom : Kewbitt
Nationalité : Australie
Taille : 1.80m
Poids : 68kg



Nom : Nagassi
Nationalité : États-Unis
Taille : 1.80m
Poids : 78kg



Nom : Mafin
Nationalité : Russie
Taille : 1.93m
Poids : 88kg



Nom : Ferrerer
Nationalité : Espagne
Taille : 1.77m
Poids : 72kg



Nom : Mobbick
Nationalité : États-Unis
Taille : 1.87m
Poids : 86kg



Nom : Shu
Nationalité : Japon
Taille : 1.88m
Poids : 85kg



Nom : Norian
Nationalité : Argentine
Taille : 1.75m
Poids : 65kg



Nom : Nikodango
Nationalité : Russie
Taille : 1.80m
Poids : 69kg

CHARACTER INTRODUCTION

Female Characters



Nom : Heliport
Nationalité : États-Unis
Taille : 1.89m
Poids : 79kg



Nom : Queen
Nationalité : États-Unis
Taille : 1.85m
Poids : 72kg



Nom : Povapova
Nationalité : Russie
Taille : 1.83m
Poids : 59kg



Nom : Rihofutaba
Nationalité : Russie
Taille : 1.74m
Poids : 60kg



Nom : Momosre
Nationalité : France
Taille : 1.75m
Poids : 69kg



Nom : Hanchan
Nationalité : Slovaquie
Taille : 1.81m
Poids : 56kg



Nom : Serika
Nationalité : États-Unis
Taille : 1.75m
Poids : 59kg



Nom : Sugihara
Nationalité : Japon
Taille : 1.61m
Poids : 56kg



Nom : Tororova
Nationalité : Russie
Taille : 1.78m
Poids : 65kg



Nom : Anneders
Nationalité : Belgique
Taille : 1.67m
Poids : 57kg

ITALIAN

UN GIOCO DI TENNIS SEMPLICE E VELOCE SU PSP™!!

Per tutte le età! Tira, supera, schiaccia e respingi con solo due tasti, e controlla la direzione col pad analogico.

FINO A 4 GIOCATORI IN WIRELESS!

Battiti in doppio o in singolo con i tuoi amici! Con un disco e una PSP™ a testa, quattro giocatori potranno competere in singolo per due giocatori o in doppio per quattro giocatori! Con un disco solo puoi scaricare il gioco da un amico per una partita in singolo!

GRANDE DETTAGLIO!

20 personaggi tra cui scegliere, ognuno con uno stile diverso! Scegli un terreno tra terra, prato, cemento e sintetico.

ALLENATI CON I MINIGIOCHI!

Gioca contro il computer per esercitare il servizio e le schiacciate. Impara le mosse di base con una serie di minigiochi. Puoi scaricare i minigiochi su un'altra PSP™ col Wireless!

PERSONAGGI NASCOSTI!

Raggiungi 10 obiettivi e sbloccherai i personaggi nascosti!

MEMORY STICK DUO™

Il salvataggio avviene automaticamente. Prima di iniziare a giocare, inserisci un'unità Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ con almeno 928KB di spazio disponibile nell'ingresso Memory Stick Duo™, per salvare i dati utente.

COME INIZIARE

Interruttore WLAN

Per collegarsi a una partita multigiocatore occorre accendere l'interruttore.

Caratteristiche WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



Modalità Ad Hoc

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



Gioco Condiviso

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



Modalità Infrastruttura

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Salvataggio

Il salvataggio avviene automaticamente. Prima di iniziare a giocare, inserisci un'unità Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ con almeno 928 KB di spazio disponibile nell'ingresso Memory Stick Duo™, per salvare i dati utente.

COMANDI MENU



× Tasto

○ Tasto

Seleziona opzione

Conferma selezione

Annulla / Torna a menu o schermata precedente

COMANDI DURANTE LA PARTITA

L Tasto

R Tasto



Pad analogico

× Tasto

○ Tasto

△ Tasto

● Tasto

Tasto SELECT

Tasto START

Cambia inquadratura della telecamera

Rivolgiti alla folla

Muovi il personaggio o il mirino

Muovi il personaggio o il mirino

Colpisci la palla

Colpisci la palla

Non usato

Non usato

Non usato

Metti in pausa

AVVIO

Il tuo obiettivo in Super Pocket Tennis è partecipare agli incontri e vincere tutti e quattro i tornei. Puoi anche giocare partite singole configurate come preferisci e passare il tempo con diversi minigiochi. Le esibizioni, come pure le partite in singolo e in doppio, possono essere miste. Puoi anche avviare una partita tra giocatori controllati dalla CPU e limitarti a guardarla. Grazie alle capacità Wireless (WLAN) della PSP™ (PlayStation®Portable) puoi giocare partite per 2 o 4 giocatori; con la funzione Condivisione di gioco potrai giocare in Wireless (WLAN) e ai minigiochi con un amico.

Caricamento automatico

Se viene inserita una Memory Stick Duo™ o una Memory Stick Pro Duo™ nella PSP™ prima di iniziare la partita, i dati salvati in precedenza verranno caricati automaticamente.

MENU PRINCIPALE

Premi il tasto START nella schermata del titolo per accedere al menu principale. Da qui potrai selezionare una delle seguenti opzioni:

Solitario	Modalità per un giocatore. Puoi prendere parte a un torneo o giocare un'esibizione.
Rete	Modalità multiplayer che usa le funzioni di rete wireless. Con le funzioni wireless di PSP™ possono giocare da 2 a 4 giocatori.
Minigioc	Puoi selezionare e giocare uno dei 5 minigiocchi.
Dati	Puoi controllare la tua situazione e la parte di gioco che hai completato.
Opzioni	Puoi cambiare diverse impostazioni di gioco. Scegli questa voce per cambiare il numero di incontri (matches) o il volume del sonoro (audio).
Salva/Carica	Puoi salvare o caricare i dati di gioco. Puoi anche attivare o disattivare (ON/OFF) la funzione di salvataggio automatico (Autosave).

SOLITARIO

Se scegli SOLITARIO nel menu principale, potrai scegliere di giocare un torneo o un'esibizione da solo.

Dall'inizio	Per affrontare la modalità torneo dall'inizio.
Continua	Per continuare un torneo che hai interrotto.
Esibizione	Per giocare un'esibizione.

IMPOSTAZIONI DELL'INCONTRO

Puoi selezionare partite in singolo (Singles) o in doppio (Doubles), il numero di giocatori, la loro posizione e la forza dell'IA.

- Se imposti la partita su singolo e la forza della CPU su "Forte" per un torneo, giocherai un torneo misto in singolo.

Numero di giocatori

Puoi impostarlo su Singles [singolo] o Doubles [doppio]. Nelle esibizioni puoi avere sia maschi che femmine nella stessa partita.

Posizione dei giocatori

Puoi impostare la posizione dei giocatori sul campo. Usa i tasti direzionali destra e sinistra per cambiare la loro posizione.

- La squadra a sinistra di "VS" servirà per prima.
- Nei doppi, il personaggio a sinistra nella propria squadra sarà quello che serve per primo.

Forza dell'IA

Puoi scegliere Weak [debole], Normal [normale] e Strong [forte].

SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

In questa schermata puoi scegliere i personaggi dei giocatori umani e della CPU.

1. Il personaggio con cui stai per giocare
2. Il personaggio che hai selezionato
3. Usa i tasti L e R per cambiare il personaggio da maschio a femmina.
4. Caratteristiche
 - Potenza:** potenza dei tiri
 - Velocità:** velocità nella corsa
 - Tecnica:** precisione dei tiri
5. Aspetto Usa il tasto direzionale ↑ per cambiare il colore dei vestiti del personaggio. Usa il tasto direzionale ↓ per cambiare il modo con cui il giocatore si rivolge alla folla.

SELEZIONE DEL TORNEO

Scegli il torneo in cui vuoi giocare. La palla rimbalzerà diversamente alle diverse velocità a seconda del campo.

SELEZIONE DEL CAMPO

Scegli il campo su cui vuoi giocare. La palla rimbalzerà diversamente alle diverse velocità a seconda del campo.

SCHERMATA DELLA PARTITA

Organizzazione dello schermo

Lo schermo su cui giocherai.

Stato

Mostra il nome, il punteggio e il servizio del personaggio.

Mirino

Indica dove colpirai la palla.

Indicatore schiacciata

Se ti porti rapidamente qui e colpisci la palla potrai eseguire una schiacciata.

Gioco Controlla

Comandi di gioco I comandi di base usano i tasti direzionali e i tasti  e .

Ricorda che i tasti  e  si usano in maniere diverse per eseguire diverse azioni, ad esempio si può tenere premuto un tasto oppure lasciarlo andare

COMANDI DURANTE LA PARTITA

 Tasto	Cambia inquadratura della telecamera
 Tasto	Rivolgiti alla folla
	Muovi il personaggio o il mirino
Pad analogico	Muovi il personaggio o il mirino
 Tasto	Colpisci la palla
 Tasto	Colpisci la palla
 Tasto	Non usato
 Tasto	Non usato
Tasto SELECT	Non usato
Tasto START	Metti in pausa

SERVIZIO

Tieni premuto e lascia andare il tasto .

Servizio forte: esegui un servizio di potenza.

Tieni premuto e lascia andare il tasto .

Servizio lento: esegui un servizio di precisione.

Consigli

- Più a lungo tieni premuto il tasto, e più forte sarà il servizio.
- Non eseguirai il servizio finché non lascerai andare il tasto.
- Attento: i servizi troppo potenti rischiano di finire in rete.
- Dopo aver lanciato la palla in aria per il servizio, posiziona il mirino prima che scenda.

RICEVERE

 Tasto

Tasto 

 Tasto

Tasto 

(tieni premuto)

Tasto  o 

Tasto  o 

Tasto  o 

+ tasto direzionale

destra/sinistra

Tasto  o 

Altri

 Tasto

 Tasto

Tasto START

Tiro forte: un tiro normale

Tiro potente: un tiro veloce ma (tieni premuto) meno preciso e che rischia di andare in rete

Tiro lento: un tiro lento ma che permette di tornare velocemente in posizione per ricevere

Pallonetto: un tiro alto con traiettoria arcuata

Schiacciata: la esegui quando colpisci la palla vicino all'indicatore della schiacciata

Volée: la esegui quando colpisci la palla prima che rimbalzi

Salto: serve quando non puoi raggiungere la palla correndo

Tiro mancato: se ti muovi troppo tardi mancherai la palla

Cambia inquadratura: passa dall'inquadratura normale a quella giocatore- campo

Scena: rivolgiti alla folla o gli avversari

Pausa: ferma temporaneamente il gioco

CONSIGLI

- Vai più rapidamente possibile nel punto in cui atterrerà la palla.
- Se premi un tasto di tiro in una posizione da cui puoi colpire la palla, la ribatterai automaticamente.
- Migliore è il tempismo con cui colpisci la palla e più potente sarà la ribattuta.
- Devi posizionare il mirino nel momento tra la pressione sul tasto e il contatto con la palla.
- Premi un tasto di tiro appena ti avvicini all'indicatore di schiacciata.

GIOCO IN RETE

Se selezioni l'opzione "Network" [Rete] nel menu principale, vedrai le opzioni che seguono. Puoi usare le funzioni di rete wireless di PSP™ per partite da 2 o 4 giocatori. Assicurati di seguire le indicazioni di "Preparare la rete" prima di giocare in Wireless (WLAN).

- | | |
|--------------------------|--|
| Crea una stanza | Scegli le impostazioni per le partite multiplayer. |
| Scegli una stanza | Scegli una stanza in cui partecipare alle partite multiplayer. |
| Condivisione | Permetti a un amico di scaricare i dati del gioco sulla sua PSP™ per partecipare al gioco. |

Preparare la rete

Nelle sue funzioni Wireless (WLAN), Super Pocket Tennis! usa software sviluppato da NetBSD Foundation Inc. e dai suoi collaboratori. Visita <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt> per ulteriori dettagli.

1. Nella configurazione di rete del menu Home di PSP™, seleziona Impostazioni e Impostazioni di rete, poi imposta la modalità Ad hoc su "Automatico" per tutti i giocatori.
 2. Interruttore WLAN Accendi l'interruttore WLAN di PSP™
 3. Distanza di gioco Tutti i giocatori che partecipano a una partita in rete dovrebbero stare entro 10 metri l'uno dall'altro.
- Se ci sono ostacoli tra i giocatori, si consiglia di avvicinarsi ulteriormente il più possibile.

SE LA CONNESSIONE VIENE INTERROTTA...

Se la connessione viene interrotta durante una partita Wireless (WLAN), la partita verrà interrotta. Se questo si verifica, ristabilisci la connessione e fai attenzione ai seguenti fattori:

- Se uno dei partecipanti è uscito dalla distanza di gioco.
- Se uno dei partecipanti ha spento l'interruttore WLAN sulla sua PSP™.
- Se si sono verificate interferenze da apparecchiature elettriche che emettono onde sulla stessa ampiezza di banda.

CREARE UNA STANZA

Scegli le regole della partita multiplayer.

Premi il tasto  per creare una stanza per una partita multiplayer e passare alla schermata di inserimento (Entry Screen).

Scegliere una stanza

Scegli la stanza del giocatore con cui vuoi giocare in multiplayer. Premi il tasto S per cercare la stanza di questo giocatore e portarti alla schermata di inserimento.

Condivisione

Puoi far partecipare a partite Wireless (WLAN) o ai minigiochi un amico. Scegli una delle opzioni con il tasto S mentre la PSP™ di un altro giocatore cerca qualcuno da cui scaricare i dati: in questo modo gli invierai i dati di gioco usando la funzione di condivisione gioco della tua PSP™.

Partite multiplayer

In modalità Condivisione puoi partecipare solo a partite per 2 giocatori con i personaggi Checkinow e Povapova. Puoi giocare solo su erba e la partita dura un solo set.

Minigiochi

Puoi giocare uno dei 5 minigiochi.

Condivisione da un altro giocatore

Se vuoi scaricare i dati da un altro giocatore con la funzione di condivisione gioco, scegli "Gioco" nel menu Home della PSP™, poi seleziona "Condivisione" per cercare un altro giocatore da cui scaricare i dati.

- Se passa troppo tempo dopo la ricerca di un giocatore da cui scaricare, può diventare impossibile ricevere dati.

Inserimento

Scegli un personaggio per la partita multiplayer.

- In modalità Wireless (WLAN) non puoi cambiare il colore dei vestiti o il modo di rivolgerti alla folla.

MINIGIOCHI

Dopo aver selezionato "Minigiochi" nel menu principale e aver selezionato un personaggio, vedrai le opzioni che seguono. Questi giochi sono un ottimo modo per fare pratica con i comandi, ammazzare il tempo e giocare a qualcosa che non siano tornei ed esibizioni, tanto per cambiare.



BULLSEYE-SERVE!

Vedrai apparire dei bersagli uno dopo l'altro nel campo avversario. Battendo la palla su questi bersagli li distruggerai. Quando saranno apparsi 10 bersagli passerai al livello successivo. Il gioco finisce quando non riesci a colpire 3 bersagli in un livello.



WHACK-AN-ALIEN!

Gli alieni appariranno uno alla volta dall'altra parte del campo. Colpiscili con le palline che arrivano dalla macchinetta per ucciderli. Quando saranno state sparare 10 palle passerai al livello successivo. Il gioco finisce quando ci sono 50 alieni in campo.



WALL-SMASHER

I muri si muovono gradualmente verso di te lungo il campo. Schiaccia la palla contro i muri per respingerli. Quando saranno state sparare 10 palle passerai al livello successivo. Il gioco finisce quando i muri superano la rete.



HIT-AND-RUN!

Le palle arrivano sempre più veloci e dovrai continuare a respingerle. Quando saranno state sparate 10 palle passerai al livello successivo. Il gioco finisce quando non riesci a respingere 3 palle nello stesso livello.



ROBOT-RETURNS!

I robot vengono mandati sul campo in diverse pose. Devi colpire le palle lanciate dalle macchinette e assicurarti di non colpire mai i robot. Quando saranno state sparate 10 palle passerai al livello successivo. Il gioco finisce quando colpisci 3 robot nello stesso livello.

DATI

Seleziona "Dati" nel menu principale per vedere le opzioni che seguono:

Situazione	Consulta diversi tipi di dati relativi a tutto il gioco o a un certo campo.
Punteggi dei minigiochi	Consulta i record di ogni minigioco.
Obiettivi raggiunti	Scopri se hai soddisfatto delle condizioni particolari.

Situazione

Puoi consultare le prestazioni di un giocatore e i livelli d'uso di un personaggio.

- Questi dati vengono ricavati unicamente dai tornei in singolo e dalle esibizioni.

Informazioni di gioco

Puoi consultare le informazioni di tutto il gioco o dei singoli campi.

Tempo di gioco - Tempo totale trascorso durante gli incontri

Partite - Numero totale di incontri disputati

Vittorie - Rateo di vittorie

Primo servizio - Rateo di primi servizi riusciti

Giochi in servizio - Rateo di giochi vinti in battuta

Break - Rateo di giochi vinti in ricezione

Ace in servizio - Numero di ace

Ace di ribattuta - Numero di ace in ribattuta

Schiacciate riuscite -Rateo di schiacciate riuscite da vicino all'indicatore di schiacciata

DATI

Uso del personaggio

I personaggi vengono messi in classifica in base a quanto spesso vengono usati nelle partite dal giocatore.

Punteggi dei minigiochi

Puoi consultare i record di ogni minigioco.

Obiettivi raggiunti

Puoi verificare quante delle 10 condizioni sei riuscito a raggiungere. Ogni voce, una volta raggiunta, si illumina. Puoi attivare queste voci portando il cursore su di loro e premendo il tasto . Se riesci a soddisfare tutte e 10 le condizioni accadrà qualcosa... o no?

Torneo in rete! - Si ottiene giocando un incontro multiplayer Wireless (WLAN).

Hai vinto l'Open di Londra! - Si ottiene vincendo l'Open di Londra.

Hai vinto l'Open di Melbourne! - Si ottiene vincendo l'Open di Melbourne.

Hai vinto l'Open di New York! - Si ottiene vincendo l'Open di New York.

Hai vinto l'Open di Parigi! - Si ottiene vincendo l'Open di Parigi.

Hai fatto il Grande Slam! - Si ottiene vincendo tutti e quattro i tornei.

OPZIONI

Seleziona "Options" nel menu principale e vedrai le voci che seguono. Puoi impostare le regole e il sonoro.

Regole	Puoi impostare il numero di set per incontro.
1 Set	Una partita da 1 set
3 Sets	Una partita al meglio dei 3 set in cui vince il primo che si aggiudica 2 set
5 Sets	Una partita al meglio dei 5 set in cui vince il primo che si aggiudica 3 set
Audio	Puoi regolare il volume della musica di sottofondo (BGM), effetti sonori (SE) e parlato (speech). Muovi la barra del volume a sinistra per abbassarlo e a destra per alzarlo.

Salva/Carica

Seleziona "Save/Load" nel menu principale e vedrai le voci che seguono. Puoi salvare i dati delle tue partite nei dati di gioco inserendo una Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ nella PSP™. Ti servono almeno 928KB di spazio libero per salvare. Quando usi una Memory Stick Duo™ o una Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ prima di iniziare a giocare e non rimuoverla durante il gioco.

Salva Salva la partita su una Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™. Attenzione: così facendo, sovrascriverai i dati salvati in precedenza.

Carica Carica la partita da una Memory Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™. Attenzione: i dati non salvati andranno perduti.

Cancella i dati salvati

Seleziona e cancella i dati salvati su una Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™. Attenzione: non è possibile recuperare i dati cancellati.

Salvataggio automatico

Scegli se salvare automaticamente o meno i dati, indipendentemente dal fatto che siano stati salvati manualmente o no.

PRESENTAZIONE DEI PERSONAGGI

Questi sono i personaggi che puoi scegliere in Super Pocket Tennis!

Personaggi maschili



Nome: Checkinow
Nazione: Svizzera
Altezza: 1,85m
Peso: 80kg



Nome: Audio
Nazione: Argentina
Altezza: 1,75m
Peso: 70kg



Nome: Kewbltt
Nazione: Australia
Altezza: 1,80m
Peso: 68kg



Nome: Nagassi
Nazione: USA
Altezza: 1,80m
Peso: 78kg



Nome: Mafin
Nazione: Russia
Altezza: 1,93m
Peso: 88kg



Nome: Ferrerer
Nazione: Spagna
Altezza: 1,77m
Peso: 72kg



Nome: Mobbick
Nazione: USA
Altezza: 1,87m
Peso: 86kg



Nome: Shu
Nazione: Giappone
Altezza: 1,88m
Peso: 85kg



Nome: Norian
Nazione: Argentina
Altezza: 1,75m
Peso: 65kg



Nome: Nikodango
Nazione: Russia
Altezza: 1,80m
Peso: 69kg

PRESENTAZIONE DEI PERSONAGGI

Personaggi femminili



Nome: Heliport
Nazione: USA
Altezza: 1,89m
Peso: 79kg



Nome: Queen
Nazione: USA
Altezza: 1,85m
Peso: 72kg



Nome: Povapova
Nazione: Russia
Altezza: 1,83m
Peso: 59kg



Nome: Rihofutaba
Nazione: Russia
Altezza: 1,74m
Peso: 60kg



Nome: Momosre
Nazione: Francia
Altezza: 1,75m
Peso: 69kg



Nome: Hanchan
Nazione: Slovacchia
Altezza: 1,81m
Peso: 56kg



Nome: Serlka
Nazione: USA
Altezza: 1,75m
Peso: 59kg



Nome: Sugihara
Nazione: Giappone
Altezza: 1,61m
Peso: 56kg



Nome: Tororova
Nazione: Russia
Altezza: 1,78m
Peso: 65kg



Nome: Anneders
Nazione: Belgio
Altezza: 1,67m
Peso: 57kg

GERMAN

EINFACH ZU BEDIENENDES TENNIS SPIEL FÜR DIE PSP™!!

Für jede Altersgruppe geeignet! Schläge, Lobs, Schmetterbälle und Volleys kontrollierst du mit nur zwei Tasten. Die Richtung steuerst du mit dem Analog-Pad.

BIS ZU VIER TEILNEHMER ÜBER WLAN!

Tritt in Doppeln und Einzeln gegen deine Freunde an! Wenn alle Beteiligten über je eine Disc und eine PSP™ verfügen, können bis zu vier Spieler entweder an Einzeln für zwei Spieler oder wahlweise an einem Doppel für vier Spieler teilnehmen! Solltest du nur eine Disc haben, kannst du das Spiel von einem Freund für ein Einzel herunterladen!

DETAILLIERTE EINSTELLUNGSMÖGLICHKEITEN!

20 Charaktere mit individuellen Spielstilen! Plätze mit unterschiedlichen Belägen (Asche, Rasen, Kunstrasen und Sand).

MINISPIELE ZUM ÜBEN!

Spiele gegen den Computer, um deine Aufschläge und Schmetterschläge zu üben. Erlerne die Grundlagen des Tennis, indem du mehrere Minispiele absolvierst. Die Minispiele lassen sich per WLAN auf eine andere PSP™ übertragen!

VERSTECKTE CHARAKTERE!

Erfülle 10 unterschiedliche Bedingungen, um versteckte Charaktere freizuschalten!

MEMORY STICK DUO™

Es wird automatisch gespeichert. Lege zum Speichern von Benutzerdaten vor Spielbeginn einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ mit mindestens 928KB freiem Speicher in den Memory Stick Duo™ -Steckplatz ein.

ANFANGEN ZU WERDEN

WLAN-SCHALTER

Schalter muss aktiv sein, um Multiplayer-Spiel beizutreten.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)- Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing- Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSLRouter), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

SPEICHERN

Es wird automatisch gespeichert. Lege zum Speichern von Benutzerdaten vor Spielbeginn einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ mit mindestens 928 KB freiem Speicher in den Memory Stick Duo™ -Steckplatz ein.

MENÜSTEUERUNG



Option wählen



Auswahl bestätigen



Abbrechen/Zurück

ANGEFANGEN ZU WERDEN



Analog-Pad



- Taste



- Taste



- Taste



- Taste



- Taste



- Taste

Spielfigur und Zielcursor bewegen

Spielfigur und Zielcursor bewegen

Ball schlagen

Ball schlagen

Keine Funktion

Keine Funktion

Kameraperspektive wechseln

Für das

SPIEL STARTEN

Bei Super Pocket Tennis! musst du an mehreren Spielen teilnehmen und alle vier Turniere gewinnen. Außerdem gibt es noch Freundschaftsspiele mit unterschiedlichen Rahmenbedingungen und einige Minispiele für zwischendurch. Freundschaftsspiele sowie Einzel und Doppel können mit gemischten Teams absolviert werden. Es ist sogar möglich, ein Match nur mit Computergegnern auszurichten, bei dem du einfach zusiehst. Mit Hilfe der integrierten WLAN-Funktion der PSP™ (PlayStation®Portable) lassen sich gleichzeitig Spiele mit zwei oder vier Gegnern durchführen. Außerdem kannst du die Gamesharing-Funktion deiner PSP™ nutzen, um die Minispiele per WLAN an einen Freund zu senden.

Automatisches Laden

Wenn du vor dem Starten des Spiels einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ mit entsprechenden Speicherdaten in die PSP™ eingelegt hast, werden diese Daten automatisch geladen..

HAUPTMENÜ

Drücke die START-Taste, sobald der Titelschirm angezeigt wird, um das Hauptmenü aufzurufen. Dort stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:

Einzelspiel Der	Einzelspielermodus. Darin kannst du an einem Turnier oder einem Freundschaftsspiel teilnehmen.
Netzwerk Der	Mehrspielermodus über WLAN. Mit Hilfe der WLAN-Funktion der PSP™ können zwei bis vier Spieler daran teilnehmen.
Minispiele	Es stehen fünf Minispiele zur Auswahl.
Daten	Hier findest du Informationen über deinen Status und den bereits bewältigten Spielabschnitt.
Optionen	Hier änderst du verschiedene Spieleinstellungen, wie die Anzahl der Matches oder die Gesamtlautstärke.
Speichern/Laden	Die Spieldaten lassen sich speichern und laden. Außerdem kannst du hier die automatische Speicherfunktion des Spiels (Autosave) ein (ON) oder ausschalten (OFF).

SOLO ENTRY

Nach der Auswahl von SOLO ENTRY im Hauptmenü hast die nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten, die nur für den Einzelspielermodus gelten. Es steht dir frei, ob du an einem Turnier oder Freundschaftsspiel teilnimmst.

Von Anfang an	Du startest den Turniermodus ganz von vorn.
Fortsetzen	Du setzt ein unterbrochenes Turnier fort.
Freundschaftsspiel	Du startest ein Freundschaftsspiel.

SPIELEINSTELLUNGEN

In diesem Menü kannst du bestimmen, ob du Singles (Einzel) oder Doubles (Doppel) spielen willst, sowie die Anzahl und Positionen der Spieler und die KI-Stärke festlegen.

- Wenn du bei einem Turnier „Singles“ und die KI-Stärke „Strong“ (Hoch) wählst, startest du ein gemischtes Turnier mit Einzeln.

Anzahl der Spieler

Hier stehen dir „Singles“ (Einzel) oder „Doubles“ (Doppel) zur Verfügung. Bei einem Freundschaftsspiel können männliche und weibliche Figuren zusammen antreten.

Spielerpositionierung

Du kannst die Positionen deiner Spieler auf dem Platz mit der linken und rechten Richtungstaste festlegen. Das links von „VS“ genannte Team schlägt zuerst auf. Bei Doppeln schlägt zuerst die Spielfigur auf, die auf der linken Seite ihres Teams steht.

KI-Stärke

Hier hast du die Wahl zwischen „Weak“ (Schwach), Normal und „Strong“ (Hoch).

WAHL DER SPIELFIGUREN

In diesem Menü wählst du die Spielfiguren für die menschlichen und KI-Teilnehmer aus.

1. Dein Spielcharakter
2. Der von dir gewählte Charakter
3. Mit der L - und R-Taste wechselst du zwischen männlichen und weiblichen Spielern.
4. Charakterstatus
Kraft: Schlagstärke
Tempo: Lauftempo
Technik: Schlaggenauigkeit
5. Aussehen der Spielfigur

Mit der ↑-Taste suchst du dir eine Farbe für das Outfit deiner Spielfigur aus. Mit der ↓-Taste änderst du das Auftreten deines Charakters vor dem Publikum.

TURNIERWAHL

Hier suchst du dir ein Turnier aus. Die Plätze sind unterschiedlich „schnell“, das heißt, das Abprallverhalten und Tempo des Balls sind je nach Bodenbelag verschieden.

PLATZWAHL

Hier suchst du dir einen Platz aus. Die Plätze sind unterschiedlich „schnell“, das heißt, das Abprallverhalten und Tempo des Balls sind je nach Bodenbelag verschieden.

SPIELBILDSCHIRM

Bildschirmkonfiguration Das ist der Spielbildschirm.

Status	Zeigt den Namen, die Punkte und den Aufschlag für den Charakter an.
Zielcursor	Gibt an, wo du den Ball triffst.
Schmettermarkierung	Wenn du dich schnell an diese Position begibst und den Ball triffst, wird er geschmettert.
Spielsteuerung	Die grundlegenden Befehle werden mit den Richtungstasten sowie der ⓧ- oder Ⓞ-Taste gegeben. Hinweis: Die ⓧ- und Ⓞ-Taste werden bei verschiedenen Aktionen auf unterschiedliche Weise verwendet (z. B. nur festhalten oder erst festhalten und dann loslassen).

STEUERUNG IM LAUFENDEN SPIEL

 Taste	Kameraperspektive wechseln
 Taste	Für das Publikum spielen
	Spielfigur und Zielcursor bewegen
Analog-Pad	Spielfigur und Zielcursor bewegen
 Taste	Ball schlagen
 Taste	Ball schlagen
 Taste	Keine Funktion
 Taste	Keine Funktion
SELECT-Taste	Keine Funktion
START-Taste	Keine Funktion

AUFSCHLAG

-Taste festhalten und dann loslassen

Kräftiger Aufschlag: Du schlägst kräftig auf.

-Taste festhalten und dann loslassen

Schwacher Aufschlag: Du schlägst gezielt auf.

Tipps

- Je länger du die Taste gedrückt hältst, desto stärker ist dein Aufschlag.
- Der Aufschlag erfolgt erst, wenn du die Taste loslässt.
- Achtung: Zu kräftige Aufschläge landen meist im Netz.
- Wenn du den Ball bei einem Aufschlag in die Luft geworfen hast, musst du den Zielcursor positionieren, bevor der Ball wieder nach unten fällt.

ANNEHMEN

- ⓧ-Taste
- ⓧ-Taste gedrückt halten

ⓧ-Taste

ⓧ-Taste gedrückt halten

ⓧ-Taste oder Ⓞ-Taste

ⓧ S-Taste oder Ⓞ-Taste

ⓧ-Taste oder Ⓞ-Taste +

Links-/Rechts-Taste

ⓧ-Taste oder Ⓞ-Taste

Andere Funktionen

L-Taste

R-Taste

START-Taste

Starker Schlag: normaler Ball

Power-Schlag: schneller Ball, der aber auch schnell im Netz landen kann.

Schwacher Schlag: langsamer Ball, nach dem man aber rasch wieder zur Annahme bereit ist.

Lob: hoher Ball mit gekrümmter Flugbahn

Schmetter: Der Ball wird an der Markierung geschmettert.

Volley: Der Ball wird vor dem Aufprall geschlagen.

Springen: Wenn du den Ball durch Laufen allein nicht schnell genug erreichen kannst.

Fehlschlag: Wenn du zu spät ausholst, triffst du den Ball nicht mehr.

Perspektive ändern: Schaltet zwischen dem normalen Blickwinkel und dem des Spielers auf dem Platz um.

Du ziehst vor dem Publikum eine Show ab oder provozierst deinen Gegner.

Hält das Spiel vorübergehend an.

TIPPS

- Begib dich so schnell wie möglich zum Aufschlagpunkt des Balls.
- Wenn du eine Schlagtaste aus einer Position drückst, in der du den Ball treffen kannst, wird dieser automatisch retourniert.
- Je besser dein Timing beim Schlagen des Balls ist, desto kräftiger wird dein Return.
- Positioniere deinen Zielcursor in der Zeit zwischen dem Drücken einer Schlagtaste und dem Treffen des Balls mit dem Schläger.
- Sobald du dich an der Schmettermarkierung befindest, solltest du eine Schlagtaste drücken.

NETZWERKSPIEL

Wenn du die Option „Network“ (Netzwerk) im Hauptmenü wählst, stehen dir die nachfolgend genannten Elemente zur Verfügung. Mit der integrierten WLAN-Funktion deiner PSP™ kannst du drahtlose Matches mit zwei oder vier Teilnehmern gleichzeitig spielen. Im Abschnitt „Netzwerk vorbereiten“ findest du eine Anleitung für WLAN-Partien. Bitte lies sie vorher gründlich durch.

- | | |
|-------------------------|--|
| Raum erstellen | Legt die Einstellungen für verschiedene Mehrspielerpartien fest. |
| Raum wählen | Wählt einen Raum aus, in dem du an einer Mehrspielerpartie teilnehmen kannst. |
| Gemeinsam nutzen | Über diese Option kann sich ein Freund von dir die Spieldaten auf seine PSP™ herunterladen, um den Titel auszuprobieren. |

Netzwerk vorbereiten

Super Pocket Tennis! verwendet von der NetBSD Foundation Inc. und deren Partnerunternehmen entwickelte Programme für seine WLAN-Funktionen. Weitere Informationen dazu unter <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

1. Netzwerk einrichten Wähle „Einstellungen -> Netzwerkeinstellungen“ im Home-Menü der PSP™ Home und schalte den Adhoc-Modus für alle Spieler auf „Automatisch“.
 2. WLAN-Schalter Betätige den WLAN-Schalter deiner PSP™.
 3. Entfernung beim Spielen Alle an einem Netzwerk teilnehmenden Spieler sollten maximal 10 Meter voneinander entfernt sein.
- Wenn sich Hindernisse zwischen den Spielern befinden, sollte die Entfernung zwischen ihnen möglichst minimiert werden.

VERBINDUNGSABBRÜCHE

Bei einem Abbruch der WLAN-Verbindung wird das laufende Spiel zwangsbeendet. Danach solltest du bei einem Wiederaufbau der Verbindung folgende Punkte beachten:

- Die Teilnehmer dürfen nicht mehr als die oben genannten 10 Meter voneinander entfernt sein.
- Die Teilnehmer dürfen den WLAN-Schalter an ihrer PSP™ nicht betätigen.
- Es dürfen keine anderen elektrischen Geräte auf derselben Frequenz wie die beteiligten PSP™-Systeme senden.

RAUM ERSTELLEN

Hier legst du die Regeln für Mehrspielerpartien fest. Über die -Taste erstellst du einen Raum für die Teilnehmer. Danach wird der Eingangsbildschirm (Entry Screen) aufgerufen.

Raum wählen

Du musst zunächst den Raum des Spielers wählen, mit dem du eine Mehrspielerpartie austragen möchtest. Mit der -Taste suchst du nach diesem Raum. Danach wird der Eingangsbildschirm (Entry Screen) aufgerufen.

Gemeinsame Nutzung

Du kannst gegen Freunde per WLAN antreten oder ihnen drahtlos die Mini-Spiele vorstellen. Wenn du eine der hier angezeigten Optionen mit der -Taste auswählst, während ein zweiter Spieler mit seiner PSP™ nach herunterladbaren Daten sucht, kannst du die gewünschten Spieldaten mit der integrierten Sharing-Funktion deiner PSP™ an ihn senden.

Mehrspielerpartien

Im Sharing-Modus kannst du nur an einer Zwei-Spieler-Partie mit den Charakteren Checkinow und Povapova teilnehmen. Es steht außerdem lediglich ein Grass Court (Rasenplatz) zur Verfügung. Die Spiele bestehen aus einem Satz.

Minispiele Du hast fünf Minispiele zur Auswahl.

Daten von anderen Spielern empfangen

Wenn du Daten mit Hilfe der Sharing-Funktion von einem anderen Spieler herunterladen möchtest, musst du „Game“ im Home- Menü der PSP™ und dann „Game Sharing“ wählen, um nach dem gewünschten Spieler zu suchen.

- Möglicherweise kannst du keine Daten empfangen, wenn die Suche nach dem anderen Spieler zu lange dauert.

Eingang

Hier wählst du dir eine Figur für deine Mehrspielerpartie aus.

- Die Farbe deiner Kleidung oder dein Auftreten gegenüber dem Publikum kannst du dir im WLAN-Modus nicht aussuchen.

MINISPIELE

Wenn du im Hauptmenü „Mini-Games“ gewählt und dir anschließend einen Charakter ausgesucht hast, werden die weiter unten beschriebenen Elemente angezeigt. Diese Spiele eignen sich hervorragend dafür, die Steuerung zu üben, die Zeit totzuschlagen oder mal etwas anderes als Turniere und Freundschaftsspiele zu erleben.



BULLSEYE-SERVE!

Bei diesem Spiel tauchen nach und nach Ziele im gegnerischen Feld auf. Du musst sie mit deinem Aufschlag zu erwischen, um sie zu zerstören. Immer wenn zehn Ziele erschienen sind, beginnt das nächste Level. Das Spiel ist vorbei, wenn du in einem Level drei Ziele nicht triffst.



WHACK-AN-ALIEN!

Bei diesem Spiel tauchen nach und nach Aliens im gegnerischen Feld auf. Du musst sie mit den Bällen aus der Ballmaschine treffen, um sie auszuschalten. Nach je zehn abgefeuerten Bällen beginnt das nächste Level. Das Spiel ist beendet, sobald sich 50 Außerirdische auf dem Platz befinden.



WALL-SMASHER

Hier bewegen sich langsam Mauern über den Platz auf dich zu. Du musst die Bälle auf sie schmettern, um sie zurückzuschieben. Nach je zehn abgefeuerten Bällen beginnt das nächste Level. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mauer die Netzlinie überschreitet.



HIT-AND-RUN!

In diesem Spiel kommen die Bälle immer schneller auf dich zu geflogen. Du musst sie natürlich zurückschlagen. Nach je zehn abgefeuerten Bällen beginnt das nächste Level. Das Spiel endet, wenn du drei Fehlschläge in einem Level hast.



ROBOT-RETURNS!

Hier werden Roboter in verschiedenen Haltungen über den Platz geschickt. Du musst die Bälle aus der Ballmaschine treffen und darauf achten, dass du die Roboter nicht erwischst. Nach je zehn abgefeuerten Bällen beginnt das nächste Level. Das Spiel ist vorbei, wenn du in einem Level drei Roboter getroffen hast.

DATEN

Nach der Auswahl von „Data“ (Daten) im Hauptmenü werden die folgenden Optionen angezeigt:

Status	Ruft verschiedene Daten über das Spiel im Allgemeinen oder die einzelnen Plätze auf.
Ergebnisse Mini-Games	Ruft die Highscores für die einzelnen Minispiele auf.
Erfüllte Bedingungen	Damit kannst du prüfen, ob du eine der vorgegebenen Bedingungen erfüllt hast.

Status
Hier kannst du dir ansehen, wie die Spiele eines Teilnehmers verlaufen sind, und welche Charaktere er am häufigsten eingesetzt hat.

- Diese Werte werden ausschließlich aus den Einzel- und Freundschaftsmatches des Spielers berechnet. Spielverlaufsdaten Zeigt die Spielverlaufsdaten für das gesamte Spiel oder die einzelnen Plätze an.

Spielzeit - Gesamtspielzeit in allen Matches

Matches - Gesamtzahl aller absolvierten Matches

Siegquote - Allgemeine Siegquote

Erster Aufschlag - Quote für erfolgreiche erste Aufschläge

Aufschlagsspiele - Quote für gewonnene Aufschlagsspiele

Breaks - Quote für gewonnene gegnerische Aufschlagsspiele

Aufschlagasse - Anzahl der Aufschlagasse

Return-Asse - Anzahl der Return-Asse

Smashes - Quote für erfolgreiche Schläge an der Schmettermarkierung

DATEN

Charakter-Einsätze (%)

Anhand dieser Zahl siehst du, wie oft die hier aufgeführten Charaktere vom Spieler eingesetzt wurden.

Resultate Mini-Games

Damit kannst du dir die Highscores für die einzelnen Minispiele ansehen.

Erfüllte Bedingungen

Hier prüfst du, wie viele der 10 gestellten Bedingungen du bereits erfüllt hast. Die erreichten Elemente leuchten auf. Du kannst ihren Status auch auf „Achieved“ (Erfüllt) ändern, indem du den Cursor auf eine markierte Bedingung bewegst und die -Taste drückst. Wenn du alle 10 Bedingungen erfüllst, kannst du dich auf eine Überraschung freuen!

Play Super Pocket Tennis! - Du musst „Super Pocket Tennis!“ einfach nur starten.

Service ace achieved! - Du musst ein Aufschlagass in einem Turnier oder Freundschaftsspiel schlagen.

Return ace achieved! - Du musst ein Returnass in einem Turnier oder Freundschaftsspiel schlagen.

Smash achieved! - Du musst einen Schmetterschlag in einem Turnier oder Freundschaftsspiel vorweisen.

Network Tournament! - Du musst eine WLANMehrspielerpartie spielen.

London Open won! - Du musst die London Open gewinnen.

Melbourne Open won! - Du musst die Melbourne Open gewinnen.

New York Open won! - Du musst die New York Open gewinnen.

Paris Open won! - Du musst die Paris Open gewinnen.

Grand Slam achieved! - Du musst alle vier Turniere gewinnen.

OPTIONEN

Nach der Auswahl von „Options“ (Optionen) im Hauptmenü hast du die nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten: Du kannst die Einstellungen für die Regeln und den Sound ändern.

Regeln

Die Anzahl der Sätze pro Spiel lässt sich einstellen.

1 Set

Hier gewinnt der Spieler, der zuerst einen Satz für sich entscheidet.

3 Sets

Hier gewinnt der Spieler, der zuerst zwei von drei Sätzen für sich entscheidet.

5 Sets

Hier gewinnt der Spieler, der zuerst drei Sätze für sich entscheidet.

Ton

Du kannst die Lautstärke für die Hintergrundmusik (BGM), Soundeffekte (SE) und Sprache (Speech) einstellen. Wenn du die Leiste nach links bewegst, wird der Ton leiser, wenn du sie nach rechts schiebst, wird er lauter.

Speichern/Laden

Nach der Auswahl von „Save/Load“ (Speichern/Laden) im Hauptmenü hast du die nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten: Wenn du einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ in deine PSP™ einlegst, kannst du deine Spieldaten darauf speichern. Dazu sind mindestens 928 KB Speicherplatz erforderlich. Der Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ muss vor dem Spielstart in deine PSP™ eingelegt werden. Du darfst ihn während des Spiels nicht herausziehen. Speichern

Speichert

Spieldaten auf einem Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™. Vorsicht: Bereits darauf vorhandene Daten werden dabei überschreiben.

Laden

Lädt Spieldaten von einem Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™. Vorsicht: Nicht gesicherte Daten gehen dabei verloren.

Gespeicherte Daten löschen

Löscht ausgewählte Daten, die auf einem Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ gespeichert wurden. Vorsicht: Gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden.

Autom. Speichern Schaltet die automatische Speicherfunktion ein oder aus.

CHARAKTERE

Hier werden die in Super Pocket Tennis! verfügbaren Spielfiguren vorgestellt.

Männliche Spieler



Name: Checkinow
Nationalität: Schweizer
Größe: 1,85 m
Gewicht: 80 kg



Name: Audio
Nationalität: Argentinier
Größe: 1,75 m
Gewicht: 70 kg



Name: Kewbitt
Nationalität: Australier
Größe: 1,80 m
Gewicht: 68 kg



Name: Nagassi
Nationalität: USA
Größe: 1,80 m
Gewicht: 78 kg



Name: Mafin
Nationalität: Russe
Größe: 1,93 m
Gewicht: 88 kg



Name: Ferrerer
Nationalität: Spanier
Größe: 1,77 m
Gewicht: 72 kg



Name: Mobick
Nationalität: USA
Größe: 1,87 m
Gewicht: 86 kg



Name: Shu
Nationalität: Japaner
Größe: 1,88 m
Gewicht: 85 kg



Name: Norian
Nationalität: Argentinier
Größe: 1,75 m
Gewicht: 65 kg



Name: Nikodango
Nationalität: Russe
Größe: 1,80 m
Gewicht: 69 kg

CHARAKTERE

Weibliche Spieler



Name: Heliport
Nationalität: USA
Größe: 1,89 m
Gewicht: 79 kg



Name: Queen
Nationalität: USA
Größe: 1,85 m
Gewicht: 72 kg



Name: Povapova
Nationalität: Russin
Größe: 1,83 m
Gewicht: 59 kg



Name: Rihofutaba
Nationalität: Russin
Größe: 1,74 m
Gewicht: 60 kg



Name: Momosre
Nationalität: Französin
Größe: 1,75 m
Gewicht: 69 kg
Name: Serika



Name: Hanchan
Nationalität: Slowakin
Größe: 1,81 m
Gewicht: 56 kg



Nationalität: USA
Größe: 1,75 m
Gewicht: 59 kg



Name: Sugihara
Nationalität: Japaner
Größe: 1,61 m
Gewicht: 56 kg



Name: Tororova
Nationalität: Russin
Größe: 1,78 m
Gewicht: 65 kg



Name: Anneders
Nationalität: Belgierin
Größe: 1,67 m
Gewicht: 57 kg

SPANISH

UN JUEGO DE TENIS PARA PSP™ MUY FÁCIL DE MANEJAR.

Diversión para todas las edades. Haz globos, remates, voleas y otros golpes con sólo dos botones y controla la dirección con el pad analógico.

PARTIDAS DE HASTA CUATRO JUGADORES MEDIANTE CONEXIÓN INALÁMBRICA

Compíte en partidos de dobles o individuales contra tus amigos. Si cada jugador dispone de un sistema PSP™ y un disco, podrán jugarse partidas de individuales para dos jugadores o partidas de dobles para cuatro jugadores. Si sólo tienes un disco, descárgate el juego de un amigo y participa en un partido de individuales.

ENTORNOS DETALLADOS

Veinte personajes entre los que elegir, con sus propios estilos de juego. Pistas de tierra batida, hierba, cemento o moqueta.

MINIJUEGOS PARA PERFECCIONAR TU TÉCNICA

Enfréntate a la IA para perfeccionar el saque y los remates. Prueba todos los minijuegos para aprender los golpes básicos. Opción de descarga de minijuegos de PSP™ a PSP™ mediante conexión inalámbrica.

PERSONAJES OCULTOS!

Completa las diez condiciones del set para acceder a los personajes ocultos.

MEMORY STICK DUO™

Si insertas un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™ con datos guardados en el sistema PSP™ antes de empezar la partida, los datos se cargarán automáticamente.

GETTING STARTED

Interrupción WLAN

Si no está encendido, no podrás incorporarte a partidas multijugador.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Guardado de datos

Los datos de usuario se guardan automáticamente, siempre que insertes un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™ con al menos 928 KB de espacio libre en la ranura para Memory Stick Duo™ antes de empezar la partida.

CONTROLES DEL MENÚ



Botón X

Botón O

Seleccionar una opción

Confirmar la opción seleccionada

Cancelar/volver a la pantalla o el menú anterior

CONTROLES DE LOS PARTIDOS



Pad analógico

Botón X

Botón O

Botón Δ

Botón □

Botón L

Botón R

Botón START

Movimiento del personaje o del cursor de blanco

Movimiento del personaje o del cursor de blanco

Golpear la bola

Golpear la bola

N/P

N/P

Cambiar vista

Interacción

Pausa

INICIO DEL JUEGO

El objetivo de Super Pocket Tennis! es participar en diversos partidos hasta ganar los cuatro torneos del juego. Pero no todo es competir: también puedes configurar varios tipos de amistosos o probar los minijuegos. Todos los partidos individuales, dobles o amistosos pueden ser mixtos. Y si quieres aprender sin jugar, también tienes la opción de configurar un partido con jugadores controlados por la IA y limitarte a observar. Además, las opciones de juego inalámbrico del sistema PSP™ (PlayStation®Portable) permiten jugar partidas entre dos y cuatro jugadores, y con la función "compartir juego" podrás invitar a un amigo a probar la opción de juego inalámbrico o los minijuegos.

Carga automática de datos

Si insertas un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™ con datos guardados en el sistema PSP™ antes de empezar la partida, los datos se cargarán automáticamente.

MENÚ PRINCIPAL

Para ir al menú principal, pulsa el botón START (inicio) en la pantalla de inicio. Aparecerán las siguientes opciones.

Individual	Modo para un solo jugador en el que pueden jugarse torneos y amistosos.
Red	Modo para varios jugadores que utiliza la función WLAN (LAN inalámbrica) del sistema PSP™, con la que pueden jugarse partidas de dos y cuatro jugadores.
Minijuegos	Cinco minijuegos entre los que elegir.
Datos	Usa esta opción para confirmar el estado en que te encuentras y qué partes del juego has terminado.
Opciones	Aquí se modifican los ajustes del juego; por ejemplo, el número de partidos o el volumen.
Guardar/Cargar	Esta opción sirve para guardar o cargar datos y activar o desactivar la función de guardado automático.

MODO INDIVIDUAL

Si eliges la opción SOLO ENTRY (modo individual) en el menú principal, aparecerán las siguientes opciones para un solo jugador. En este modo pueden jugarse torneos y amistosos.

Desde el principio	Empieza el modo de torneo desde el principio.
Continuar	Permite continuar una partida anterior.
Amistoso	Elige esta opción para jugar un amistoso.

CONFIGURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Aquí puedes indicar si quieres jugar un partido de individuales (Singles) o de dobles (Doubles), establecer el número y la posición de los jugadores, y calibrar la IA.

- Si eliges la opción "Singles" (individuales) y seleccionas el nivel de dificultad más alto ("Strong") al regular la IA de un torneo, jugarás un torneo individual mixto.

Número de jugadores

Indica si quieres jugar un partido de individuales (Singles) o de dobles (Doubles). Los amistosos pueden jugarse con personajes femeninos y masculinos en un mismo partido.

Posición del jugador

Sitúa a los jugadores en la pista. Pulsa los botones direccionales hacia la derecha y hacia la izquierda para elegir un lugar.

- El equipo que aparezca a la izquierda de las letras "VS" será el que saque primero.

Calibración de la IA

La IA es regulable. Pueden seleccionarse las opciones Weak (débil), Normal y Strong (fuerte).

SELECCIÓN DE PERSONAJES

Aquí se seleccionan los personajes humanos o controlados por la IA.

1. Personaje con el que vas a jugar.
2. Personaje seleccionado.
3. Para pasar de los jugadores masculinos a los femeninos (y viceversa), pulsa los botones L y R.
4. Estado del personaje
 - Potencia:** potencia del golpe.
 - Velocidad:** velocidad de movimiento del jugador.
 - Técnica:** precisión de los golpes.
5. Características del personaje

Pulsa el botón direccional ↑ para vestir al personaje de otro color. Pulsa el botón direccional ↓ para modificar la reacción del personaje ante el público.

SELECCIÓN DE TORNEO

Elige el torneo que quieras jugar. El tipo de rebotes y la velocidad varían en función de la cancha elegida.

SELECCIÓN DE PISTA

Elige la pista en la que quieras jugar. El tipo de rebotes y la velocidad varían en función de la cancha elegida.

PANTALLA DE PARTIDOS

Estado

Indica el nombre, la puntuación y el servicio del jugador.

Cursor de blanco

Indica dónde tienes que golpear la bola.

Marca de remate

Si te colocas pronto en esta posición y golpeas la bola, tendrás la posibilidad de hacer un remate.

Controles del juego

Los principales comandos se controlan con los botones direccionales y los botones  o . Estos últimos se utilizan para acciones distintas. Unas veces tendrás que mantenerlos pulsados y otras, mantenerlos pulsados y soltarlos.

CONTROLES DE LOS PARTIDOS

	Cambiar la vista de la cámara
	Botón Reaccionar a la afición
	Movimiento del personaje o del cursor de blanco
Botones direccionales	Movimiento del personaje o del cursor de blanco
Botón 	Golpear la bola
Botón 	Golpear la bola
Botón 	N/P
Botón 	N/P
Botón SELECT	(selección) N/P
Botón START	(inicio) Poner la partida en pausa

SERVICIOS

Botón  (mantenlo pulsado y suéltalo)

Saque fuerte: úsalo para hacer saques potentes.

Botón  (mantenlo pulsado y suéltalo)

Saque débil: úsalo para hacer saques precisos.

Consejos

- Cuando más tiempo mantengas pulsado el botón, más fuerza tendrá el servicio.
- Al sacar, la bola no iniciará la trayectoria hasta que sueltes el botón.
- Ten cuidado: si la bola sale con demasiada fuerza, es probable que acabe en la red.
- Justo después del saque, coloca el cursor de blanco antes de que baje la bola.

DEVOLUCIÓN DE GOLPES

Botón 

Botón 

(mantenlo pulsado)

Botón 

Botón 

(mantenlo pulsado)

Botón  o botón 

Botón  o botón 

Botón  o botón 

+ botón dir. izqda./dcha

Botón  o botón 

Golpe fuerte: golpe normal.

Golpe potente: golpe rápido con más riesgo de acabar en la red.

Golpe flojo: golpe lento que te permite ganar tiempo para recibir el golpe del adversario en la mejor posición.

Globo: golpe alto y en arco.

Remate: golpe realizado al golpear la bola cerca de la marca de remate.

Volea: golpe efectuado sin que bote la bola.

Salto: cuando correr no sea suficiente para alcanzar la bola a tiempo, da un salto para recorrer más distancia.

Bola perdida: si mueves la raqueta demasiado despacio, no podrás devolver la bola.

Other

Botón 

Botón 

Botón START

Cambiar vista: alterna entre los dos tipos de vista (normal o de cancha).

Interacción: sirve para responder a la afición o provocar a tus rivales.

Pausa: detiene la partida durante unos instantes.

SUGERENCIAS

- Desplázate en la dirección de la bola lo antes posible.
- Si pulsas el botón de golpe en un punto donde sea posible devolver la bola, el golpe de devolución se iniciará automáticamente.
- Golpear la bola en el momento adecuado es fundamental para darle potencia.
- Coloca el cursor de blanco justo después de pulsar el botón de golpe e inmediatamente antes de golpear la bola.
- Pulsa el botón de golpe cuando estés cerca de la marca de remate.

JUEGO EN RED

Si seleccionas la opción "Network" (red) del menú principal, aparecerán las siguientes opciones. Las funciones de LAN inalámbrica del sistema PSP™ permiten jugar partidas de dos o cuatro jugadores. Antes de jugar partidas inalámbricas, consulta las instrucciones que se indican en el apartado "Preparing a Network" (preparar red).

Crear sala	Configura las partidas para varios jugadores.
Seleccionar sala	Elige una sala para incorporarte a una partida multijugador.
Compartir	Invita a un amigo a descargarse datos de las partidas en su PSP™ para probar el juego.

Preparar red

Las funciones inalámbricas de Super Pocket Tennis! utilizan software desarrollado por NetBSD Foundation Inc. y sus colaboradores. Para obtener más información, consulta <http://www.scei.co.jp/psplicense/pspnet.txt>

1. Configuración de la red Selecciona "Ajustes" en el menú principal de PSP™ y, a continuación, "Ajustes de la red". En las opciones del modo Ad hoc, selecciona "Automático" para todos los jugadores.
 2. Interruptor WLAN Enciende el interruptor WLAN de PSP™.
 3. Distancia de juego La distancia recomendada entre los jugadores durante las partidas en red es de 10 metros.
- Si hay obstáculos entre los jugadores, deberán jugar lo más cerca posible unos de otros.

SI SE INTERRUMPE LA CONEXIÓN...

Si se interrumpe la conexión durante una partida inalámbrica, se terminará también la partida. Para continuar, vuelve a establecer la conexión teniendo en cuenta lo siguiente:

- ¿Se encuentra alguno de los jugadores fuera del radio de alcance de la conexión?
- ¿Ha desconectado alguno de los jugadores el interruptor WLAN de su sistema PSP™?
- ¿Hay algún aparato eléctrico que emita ondas en el mismo ancho de banda que la consola?

CREACIÓN DE SALAS

Elige las reglas que quieras aplicar a la partida para varios jugadores.

Si pulsas el botón , crearás una sala para una partida multijugador y se abrirá la pantalla de selección de personajes.

Selección de salas

Si quieres incorporarte a una partida multijugador organizada por otra persona, selecciona la sala correspondiente. Al pulsar el botón , se iniciará la búsqueda de la sala y se abrirá la pantalla de selección de personajes.

Juego compartido

Con esta opción, puedes invitar a un amigo a probar los minijuegos o la opción de juego inalámbrico. Si eliges una de las opciones disponibles con el botón  mientras el sistema PSP™ de otro jugador está buscando a alguien del que descargar datos, le enviarás los datos mediante la función de juego compartido de PSP™.

Partidas para varios jugadores

En el modo de juego compartido, sólo podrás participar en partidos de dos jugadores con Checkinow y Povapova. Los partidos serán en hierba y tendrán un solo set.

Minijuegos Hay cinco minijuegos entre los que elegir.

Compartir datos de otro jugador

Si quieres descargar datos de otro jugador mediante la función de juego compartido incorporada, selecciona la opción "Juego" en el menú principal de PSP™ y luego "Compartir juego" para buscar al jugador del que te descargarás los datos.

- Si tardas demasiado en encontrar al jugador del que se descargarán los datos, es posible que no llegue a realizarse la transmisión.

Selección de personajes

Elige un personaje para participar en un partido multijugador.

- En el modo inalámbrico los jugadores visten siempre del mismo color y no puede modificarse cómo interactúan con la afición.

MINIJUEGOS

Si seleccionas la opción "Mini-Games" (minijuegos) en el menú principal y eliges un personaje, aparecerán las siguientes opciones. Todos estos minijuegos son muy útiles para coger soltura con el mando, pasar el rato o probar algo distinto cuando no te apetecen torneos ni un amistoso.



BULLSEYE-SERVE!

En el cuadrante contrario irán sucediéndose distintos blancos. Golpéalos con tus saques para derribarlos. Cuando derribes diez, pasarás al siguiente nivel. Si fallas tres seguidos en un nivel, se terminará la partida.



WHACK-AN-ALIEN!

En el cuadrante contrario irá apareciendo una sucesión de alienígenas. Golpea las bolas que salen de los disparadores y apunta a los extraterrestres para acabar con ellos. Cada diez golpes, pasarás al siguiente nivel. Si no logras mantener el número de extraterrestres por debajo de 50, se terminará la partida.



WALL-SMASHER

irán descendiendo hacia la cancha. Haz remates para detener su avance. Cada diez golpes, pasarás al siguiente nivel. Si las paredes pasan la línea de la red, se terminará la partida.



HIT-AND-RUN!

Las pelotas se moverán cada vez más rápido y tú tendrás que darte cada vez más prisa en devolverlas. Cada diez golpes, pasarás al siguiente nivel. Si se te escapan tres bolas seguidas en un nivel, se terminará la partida.



ROBOT-RETURNS!

Poco a poco, la pista irá llenándose de robots. Golpea las bolas que salen de los disparadores, con cuidado de no darles a los robots. Cada diez golpes, pasarás al siguiente nivel. Si les das a los robots tres veces seguidas en un nivel, se terminará la partida.

DATOS

Si eliges la opción "Data" (datos) del menú principal, aparecerán las siguientes opciones:

Estado	Muestra datos generales de las partidas o de las distintas pistas.
Puntuación de los minijuegos	Muestra los récords conseguidos en los minijuegos.
Objetivos logrados	Indica qué condiciones del set se han satisfecho hasta el momento.
Estado	Muestra los récords de un jugador y cuánto ha jugado.

• Los datos sólo hacen referencia a los torneos individuales y a los amistosos.

Récords de juego

Muestra los récords de todo el partido o de las distintas pistas.

Tiempo de juego - Tiempo total de juego (la suma de todos los partidos).

Partidos - Total de partidos jugados.

Victorias - Porcentaje general de victorias.

Efectividad del saque - Porcentaje de efectividad del saque del jugador.

Servicios ganados - Número de servicios ganados.

Rupturas de servicio - Número de veces que has roto el servicio del adversario.

Saques ganadores - Número de tantos directos obtenidos durante el saque.

Puntos de devolución - Número de puntos de devolución.

Remates - Número de puntos de remate obtenidos al golpear la bola cerca de la marca de remate.

DATOS

Uso del personaje, expresado en porcentaje

La clasificación de personajes se basa en el número de veces que han participado en los partidos.

Puntuación de los minijuegos

Muestra los récords obtenidos en los distintos minijuegos.

Objetivos logrados

Indica cuántas de las diez condiciones del set se han satisfecho hasta el momento. Los distintos objetivos van iluminándose conforme los consigues. Si mueves el cursor sobre un elemento encendido y pulsas el botón , quedará marcado como "achieved" (conseguido). Cuando logres los diez objetivos, ocurrirá algo especial... pero tendrás que descubrirlo durante la partida.

Play Super Pocket Tennis! - Mensaje que aparece al empezar a jugar a "Super Pocket Tennis!".

Service ace achieved! - Mensaje que aparece al hacer un saque ganador en un torneo o amistoso.

Return ace achieved! - Mensaje que aparece al lograr un punto de devolución en un torneo o amistoso.

Smash achieved! - Mensaje que aparece al hacer un remate en un torneo o amistoso.

Network Tournament! - Mensaje que aparece al jugar a un partido para varios jugadores mediante la opción de juego inalámbrico, y que significa "Torneo de red".

London Open won! - Mensaje que aparece al ganar el Open de Londres.

Melbourne Open won! - Mensaje que aparece al ganar el Open de Melbourne.

New York Open won! - Mensaje que aparece al ganar el Open de Nueva York.

Paris Open won! - Mensaje que aparece al ganar el Open de París.

Grand Slam achieved! - Mensaje que aparece al ganar los cuatro torneos.

OPCIONES

En el submenú "Options" (opciones) del menú principal pueden configurarse las reglas y los ajustes de sonido.

Reglas

Aquí se configura el número de sets por partido.

1 Set Partido de un solo set. Basta con ganar un set para ganar el partido.

3 Sets Partido de tres sets. El primero en ganar dos sets se proclama vencedor.

5 Sets Partido de cinco sets. El primero en ganar tres sets se proclama vencedor.

Sonido Aquí se configuran el volumen de la música (BGM), los efectos de sonido (SE) y los diálogos. Mueve la barra hacia la izquierda para bajar el volumen o hacia la derecha para subirlo.

Guardado y carga de datos

Si seleccionas "Save/Load" (guardar/cargar) en el menú principal, se mostrarán las opciones que se indican a continuación. Si insertas un Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ en el sistema PSP™ y tienes al menos 928 KB de espacio libre, podrás guardar los récords de los partidos. Inserta el Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ antes de empezar a jugar y no lo extraigas durante la partida.

Guardar Guarda los datos del juego en el Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ (se sobrescribirán los datos guardados con anterioridad).

Cargar Carga los datos guardados en el Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™. Ten en cuenta los datos que no hayas guardado se borrarán.

Borrar datos guardados

Sirve para seleccionar y borrar los datos guardados en un Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™. Si decides borrar los datos, ten en cuenta que la operación es irreversible.

Guardado automático

Activa o desactiva la opción de guardado automático de datos, independientemente de que los datos se guarden o no manualmente.

PERSONAJES

Super Pocket Tennis! puede jugarse con los siguientes personajes:

Personajes masculinos



Nombre: Checkinow.
Nacionalidad: suiza.
Altura: 1,85 m.
Peso: 80 kg.



Nombre: Nikodango.
Nacionalidad: rusa.
Altura: 1,80 m.
Peso: 69 kg.



Nombre: Kewbitt.
Nacionalidad: australiana.
Altura: 1,80 m.
Peso: 68 kg.



Nombre: Audio.
Nacionalidad: argentina.
Altura: 1,75 m.
Peso: 70 kg.



Nombre: Mafin.
Nacionalidad: rusa.
Altura: 1,93 m.
Peso: 88 kg.



Nombre: Nagassi.
Nacionalidad: estadounidense.
Altura: 1,80 m.
Peso: 78 kg.



Nombre: Mobbick.
Nacionalidad: estadounidense.
Altura: 1,87 m.
Peso: 86 kg.



Nombre: Ferrerer.
Nacionalidad: española.
Altura: 1,77 m.
Peso: 72 kg.



Nombre: Norian.
Nacionalidad: argentina.
Altura: 1,75 m.
Peso: 65 kg.



Nombre: Shu.
Nacionalidad: japonesa.
Altura: 1,88 m.
Peso: 85 kg.

PERSONAJES

Personajes femeninos



Nombre: Heliport.
Nacionalidad: estadounidense.
Altura: 1,89 m.
Peso: 79 kg.



Nombre: Anneders.
Nacionalidad: belga.
Altura: 1,67 m.
Peso: 57 kg.



Nombre: Povapova.
Nacionalidad: rusa.
Altura: 1,83 m.
Peso: 59 kg.



Nombre: Queen.
Nacionalidad: estadounidense.
Altura: 1,85 m.
Peso: 72 kg.



Nombre: Momosre.
Nacionalidad: francesa.
Altura: 1,75 m.
Peso: 69 kg.



Nombre: Rihofutaba.
Nacionalidad: rusa.
Altura: 1,74 m.
Peso: 60 kg.



Nombre: Serika.
Nacionalidad: estadounidense.
Altura: 1,75 m.
Peso: 59 kg.



Nombre: Hanchan.
Nacionalidad: eslovaca.
Altura: 1,81 m.
Peso: 56 kg.



Nombre: Tororova.
Nacionalidad: rusa.
Altura: 1,78 m.
Peso: 65 kg.



Nombre: Sugihara.
Nacionalidad: japonesa.
Altura: 1,61 m.
Peso: 56 kg.